

## Глава 222: Бессмертное Издание

Вэс успешно объединил свое новое видение с весьма незначительно измененным проектом. На этом Бессмертное Издание Цезаря Августа было готово к изготовлению, оставалось только дожидаться сырья.

Добавляя к своим существующим заказам еще одну порцию сырья, Вэс не мог не вздрогнуть. Сжатая броня всегда использовала больше экзотики. С ростом стоимости ресурсов его общие расходы раздулись до 50 миллионов кредитов!

«Я едва могу получить прибыль с этой модели, и то если только установлю нормальную цену».

Во всяком случае, за свои усилия он что-то да получил. Его понимание этого старого проекта углубилось и должно было пригодиться в следующем.

Сделав два Бессмертных Издания, Вэс перешел к варианту Цезаря Августа, то есть к третьему проекту. Поработав над несколькими различными вариантами этой модели, он получил уникальное представление о ее возможностях.

«Этот мех спроектирован для лидеров-героев. Ослепительно белое покрытие — это ведь не простое совпадение. Он создан, чтобы воодушевлять».

Звучало великолепно, но Вэс задавался вопросами о том, действительно ли данный сценарий имел место быть со времени выпуска модели.

Задумки проектировщиков, придуманные в их воображении, могли и не перерасти в практический проект. Цезарь Август воплощал это явление. Модель прыгнула выше головы благодаря движущим ею, оптимистическим мечтам. В каком-то смысле она представляла взлет прошлого поколения мехов.

Выяснение этого разожгло его собственную страсть и любовь к проектированию боевых машин. Он подытожил основную идею этого проекта. «Мехи не всегда должны быть реалистичными. Что плохого в маленькой фантазии?»

Разумеется, такой наивный подход к проектированию нечасто становился важнейшим фактором успеха. Рынок боевых машин сосредотачивался вокруг удовлетворения их практических требований, например, обеспечения высокой производительности за разумную цену. Напыщенный Цезарь Август не смог достичь высот, к которым изначально стремился его создатель, и пострадал за это после дебюта.

Вэс хотел наметить свой собственный путь.

Mark II проектировался с учетом практичности и экономической эффективности, в то время как Цезарь Август в центр внимания помещал надежду. Вэс желал разработать вариант, который бы воплощал его собственные идеалы, а не придерживался требований рынка или оригинального проектировщика.

В его голову закрался намек на масштабность. Вэс смутно осознавал, что текущее решение влияло на его подход к проектированию. И хотя он уловил лишь проблеск того, что старшие и мастера называли подходом, он знал: его совершенствование являлось ключом для продвижения к их уровню.

«Послушав, как эти люди говорят о концепции проектирования, понимаешь, что дело не в

одном только мировосприятии» - подумал Вэс, вспомнив парочку случаев, когда Старшие в Проектировании Мехов подчеркивали важность развития концепции. «Она включает в себя несколько высшее состояние».

Вэс чувствовал, словно она функционировала подобно X-Фактору и была связана с метафизикой. Как он слышал, хорошо развитая концепция позволяла проектировщику разработать проект, функционирующий за пределами общепринятой науки. Об этом иногда упоминалось в более продвинутых учебниках уровня Подмастерья.

«Возможно даже, что концепция проектирования и X-Фактор - это разные дороги, ведущие к одному и тому же пункту назначения. Потому ли ИИ не переняли работу по проектированию мехов?»

Технология, позволяющая компьютерам самостоятельно создавать боевых машин, существовала очень давно. Даже в те времена она вообще не пользовалась популярностью. Концепция проектирования наверняка являлась одной из главных причин, почему ИИ все никак не могли состязаться с человеческим разумом.

«Ну все, хватит отвлекаться».

Вэс помотал головой и снова вернулся к проекту. Для третьей модели он хотел воплотить свои собственные теории. А покамест они стремились к оживлению мехов.

Он обобщил конечную цель. «Люди должны смотреть на мой проект и принимать его за живое существо».

Его работам не нужно было быть автономными разумными существами, подобно реалистичным ИИ. Он все-таки проектировал мехов, а не обычных роботов. И отличались они тем, что первые лучше всего функционировали в паре с человеком-пилотом. Вэс стремился усилить ощущения от пилотирования, обогащая меха реалистичными качествами.

Удивительная слаженность должна была привести к этому сочетанию. А то, чего Ярле добился с индивидуальным Мрачным Копьем, должно было стать лишь верхушкой желаний Вэса, которые он хотел осуществить в перспективе.

Для третьей модели Вэс решил приуменьшить X-Фактор. Он не хотел затмить Цезаря Августа из Бессмертного Издания, поскольку именно ему надлежало сыграть ведущую роль в его демонстрации.

У него сразу же случилась заминка. «Как бы мне спроектировать одновременно живого и бессмертного меха?»

Все живое проходило через различные фазы жизни. Оно становилось сильнее с момента рождения и теряло эту силу, достигая своего апогея. Что-то с конечной продолжительностью жизни не подходило для мехов, которым следовало быть бессмертными.

Он обратился к простому решению. В его воображении было возможно все, даже бессмертие. Вэс представил себе Бессмертного Мудреца, человека из древнего мифа, точно такого же, как Наставник.

В молодости мужчина был воином и добился множества заслуг, поднявшись по карьере до правящих кругов. Усердно работая и принимая умные решения, он достиг более высокого статуса и в итоге перешел в министерство, а затем решил уйти в отставку.

Но даже тогда он продолжал вести свою страну к процветанию. Отказ от власти позволил ему трезво взглянуть на многие вопросы. Благодаря постоянному умозаключению и самоанализу его ум пережил очищение и вознес мужчину до бессмертия.

«Мне нравится такой образ» - улыбнулся Вэс.

На сей раз он использовал его в качестве центрального компонента своей техники Тройного Деления. Базовая роль оставалась за гибридным рыцарем, а тотемным животным стала вымышленная нетленная черепаха.

После нескольких часов составления подходящей предыстории для всех образов он соединил их вместе.

Удивительно, но они не передрались. Бессмертный Мудрец и нетленная черепаха занимались своими делами. Только гибридный рыцарь проявил немного агрессии, но ему не удалось обнаружить никакие, благоприятные для этого возможности. Два дальновидных образа работали совместно, удерживая гибридного рыцаря под контролем.

«Такого не должно было случиться».

Он намеренно усилил Мудреца, а двум другим образам выделил только ограниченное количество умственных способностей. Вэс хотел, чтобы Мудрец растоптал остальных и, впитав их сущность, развил собственную.

Но жизнь сорвала его планы.

«Лучше не усугублять ситуацию дальше» - решил он. «Я сам виноват, что сделал Бессмертного Мудреца таким просветленным».

Взяв пробные образы, Вэс приступил к работе над шаблоном Цезаря Августа. Он не удержался и пересмотрел большие участки его переполненного внутреннего пространства. Решения, разработанные им для Марка Антония Mark'a II, с тем же успехом применялись и к базовой модели.

Он старался не перегибать палку, ведь оба каркаса все-таки отличались во многих аспектах. Различные системы брони влекли за собой разное распределение веса и опор. Чтобы упростить внутренности, Вэс должен был придумать множество новых решений.

Не отклоняясь от идеи двух других проектов, Вэс снова стремился увеличить долговечность. Часть своих же решений он позаимствовал у оригинального Цезаря Августа, сэкономив на этом прилично времени.

В общей сложности на улучшение третьего проекта Вэс потратил чуть более недели. И когда появилась его собственная личность, проект уже начал пробуждать сильное чувство жизни, мудрости и бессмертия.

Последним штрихом Вэс добавил Генератор Красочных Облаков в виде развевающегося фиолетового плаща вместо головного гребня. Он дополнил правительскую, а не воинскую специальность своего варианта.

«Пожалуй, этого назову Марк Аврелий».

Древнеримский император в истории Старой Земли считался кем-то вроде мудреца. Вэс не

являлся знатоком того периода времени, поэтому просто выбрал первое подходящее имя, выданное галактической сетью. Оно звучало достаточно величественно и передавало правильные эмоции.

Марк Аврелий выступал скорее в качестве символа, а не военной машины. В то время как Вэс сохранил ему способность сражаться, он предпочитал видеть его процветающим в мирные периоды.

Он передал проект Системе на оценку. Вэс уже знал, насколько хорошо действовала его последняя работа, поэтому опустил большую часть отчета. Его интересовал только X-Фактор.

По данному направлению Система поставила проекту C+, а это было значительно ниже его ожиданий.

«Да елки-палки, Система! Ну не сожрали образы друг друга, но это ведь не означает, что этот проект в чем-то уступает Мрачному Копью!»

Система, конечно же, молчала, но даже если она и знала ответ, Вэсу приходилось все выяснять самостоятельно.

Очевидно, для более качественного X-Фактора требовалось как-то взаимодействовать с образами. Одним из способов стимулировать развитие было позволить им сражаться до смерти. Вэс все думал, можно ли заставить их эволюционировать путем добровольного синтеза.

«Нужно потом поразмышлять об этом».

А сейчас Вэс закончил проектировать. И для соответствия требованиям Фестиваля Старомодности оставалось только изготовить выставочные модели всех трех проектов.

Сырье для Бессмертных Изданий Mark'a II и Цезаря Августа уже прибыло. К моменту завершения производства демонстрационных моделей обоих проектов, также должны доставить ресурсы для Марка Аврелия.

«Карлос!» - окликнул Вэс, войдя в мастерскую.

«Да, босс?»

«Отложи свой текущий проект и помоги мне изготовить три модели для презентации. Я только-только закончил их проекты, и мне не терпится узнать, соответствуют ли они действительности».

«Ого, круто!»

Они оба работали с заразным энтузиазмом. В этот раз инициативу на себя взял Вэс, он хотел сохранить чистоту X-Фактора каждой модели. А Карлосу он просто позволял приносить материалы или улаживать мелкие детали, благодаря чему работа ускорялась. Его сотруднику не хватало умственных сил, чтобы конкурировать с ним в этом аспекте.

На Бессмертное Издание Mark'a II ушел всего-навсего один день. Единственную модель производства КЖМ они знали вдоль и поперек, потому, используя принтер Дортмунд и передовую сборочную систему, практически не нуждались в передышках.

Проверив X-Фактор меха, Вэс отставил его в сторону. По сравнению с другими машинами с

золотой меткой, эта действительно приобрела капельку бессмертия, но разница была довольно небольшой. Его проект по-прежнему сохранил что-то вроде свойства рабочей лошадки, переданного Вэсом в первоначальном видении Mark'a II.

«В двух других моделях нужно добиться лучшего результата».

Для его мастерской этот раз станет первым производством меха, покрытого сжатой броней. И хотя Вэс изготавливал Цезаря Августа в виртуальной среде, это не давало ему утешения. Виртуальное изготовление являлось лишь упрощенным процессом в чрезмерно идеальной среде.

До истечения срока подачи заявок осталось чуть больше недели. Вэс должен был работать быстро, чтобы успеть вовремя.

«Давай начинать».

За неделю многочасовых сеансов Вэс изготовил Бессмертное Издание и Цезаря Августа, и Марка Аврелия.

Их внутренности имели много общего с компонентами Mark'a II, поэтому за время их изготовления Вэс столкнулся с очень небольшим количеством трудностей. Они стали появляться только когда он взялся делать сжатую броню.

Формула, используемая для формирования чрезвычайно устойчивой брони, требовала предельной точности. Вэсу приходилось постоянно следить за машиной химической обработки и компрессором сплавов, убеждаясь, что все их процессы идут гладко.

Обеспечение качества плоских пластин требовало относительно небольших усилий, но с криволинейными процесс усложнялся. Их неровные формы добавили Вэсу много дополнительной работы, так как ему приходилось подбирать правильные настройки, дабы позволить обработке просачиваться в покрытие без значительных отклонений.

Вэс едва успел завершить изготовление двух дорогих моделей в установленные сроки. Под конец он добавил пару случайных драгоценных камней с незначительными эффектами. Количество его ОП росло, и он легко мог заплатить сотню, необходимую для добавления штампа анонимности на драгоценности Лаки.

Когда Вэс поместил модели бок-о-бок в расширенной кладовой, он был околдован их взаимно усиливающимися аурами.

Любая отдельная модель сама по себе являлась сокровищем, но вместе они добились качественного преобразования, которое не смог проигнорировать даже Карлос.

«Почему у меня такое ощущение, будто твои демонстрационные модели скрывают нечто грандиозное?» - с удивлением спросил Карлос.

На замечание своего сотрудника Вэс улыбнулся. «Ты не представляешь, насколько эти модели особенные. Они бессмертны».